GAME OVER

Número 112 • 21 Marzo 2014

DARK SOULS II

Prepárate Para Morir

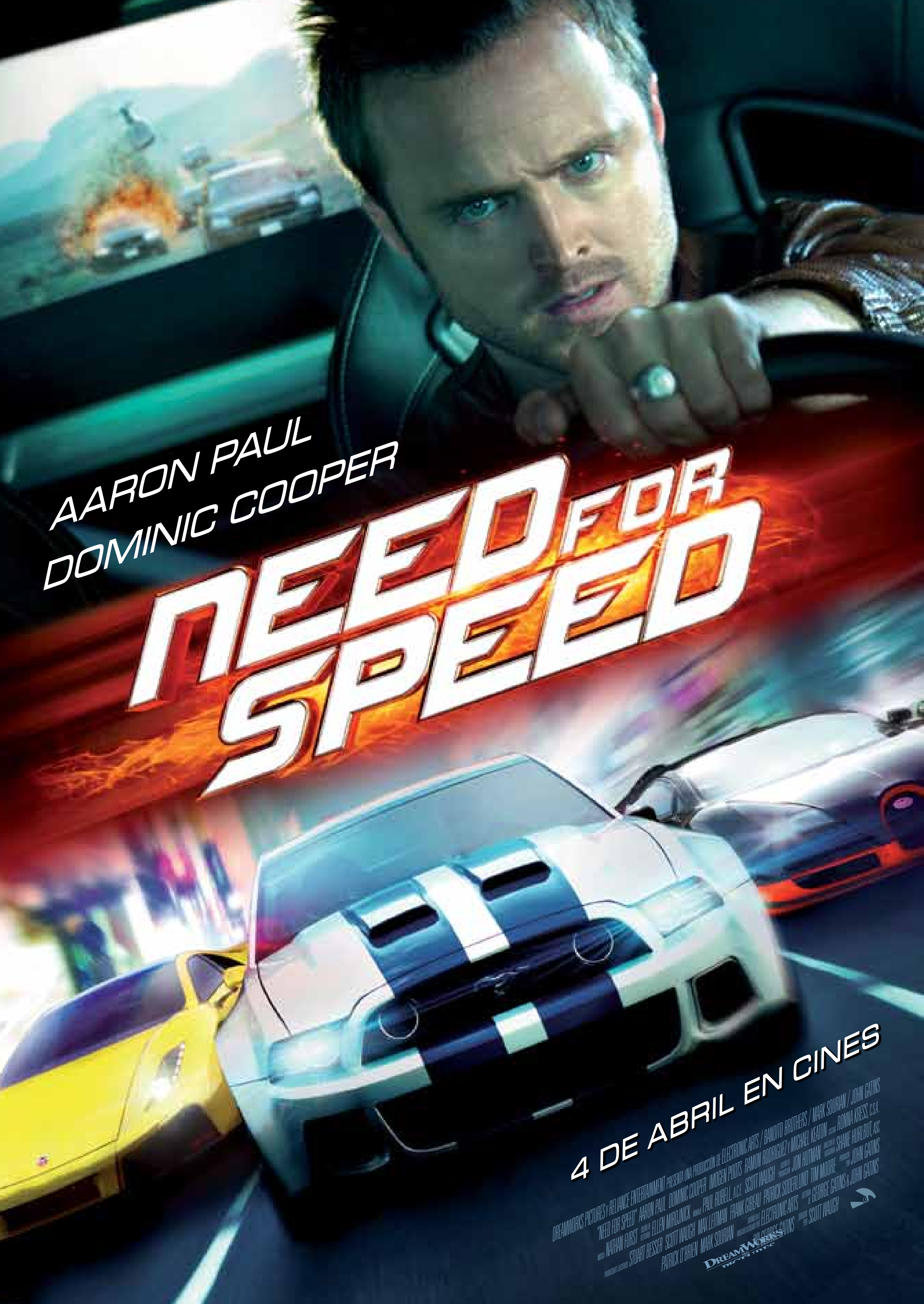
Avances

LEGO El Hobbit, Metar Gear Solid V Ground Zeroes, Diablo III Reaper of Souls.

Novedades

Rambo The Video Game, inFamous Second Son, Hearthstone Heroes of Warcraft, Earth Defense Force 2025, Dark Souls II, Lightning Returns Final Fantasy XIII, Titanfall, Thief, Castlevania Lords of Shadow 2.



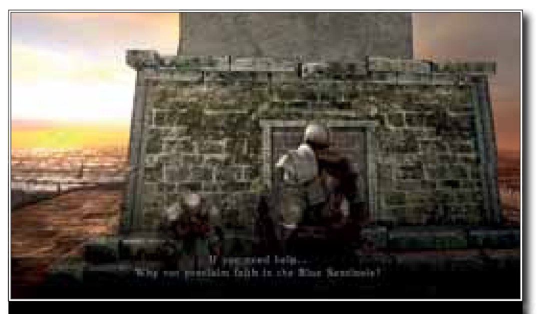

AARON PAUL
DOMINIC COOPER
NEED FOR SPEED
4 DE ABRIL EN CINES
DREAMWORKS PICTURES y RELIANCE ENTERTAINMENT PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE ELECTRONIC ARTS / BANDITO BROTHERS / MARK SOURIAN / JOHN GATINS
"NEED FOR SPEED" AARON PAUL DOMINIC COOPER IMOGEN POOTS RAMON RODRIGUEZ y MICHAEL KEATON CASTING RONNA KRESS, C.S.A.
MÚSICA NATHAN FURST DISEÑO DE VESTUARIO ELLEN MIROJNICK MONTAJE PAUL RUBELL, A.C.E. SCOTT WAUGH DISEÑO DE PRODUCCIÓN JON HUTMAN DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHANE HURLBUT, ASC
PRODUCTORES EJECUTIVOS STUART BESSER SCOTT WAUGH MAX LEITMAN FRANK GIBEAU PATRICK SODERLUND TIM MOORE PRODUCIDA POR JOHN GATINS
PATRICK O'BRIEN MARK SOURIAN BASADA EN EL VIDEOJUEGO CREADO POR ELECTRONIC ARTS HISTORIA DE GEORGE GATINS & JOHN GATINS
GUIÓN GEORGE GATINS DIRIGIDA POR SCOTT WAUGH
DREAMWORKS SKG PICTURES



06 Ouya



08 LEGO El Hobbit



16 Dark Souls II

EN ESTE NÚMERO...

Kinect Sports Rivals, Need for Speed, Gauntlet, Sniper Elite III, The Elder Scrolls Online. Ouya. LEGO El Hobbit, Metal Gear Solid V Ground Zeroes, Diablo III Reaper of Souls. Rambo The Video Game, inFamous Second Son, Hearthstone Heroes of Warcraft, Earth Defense Force 2025, Dark Souls II, Lightning Returns Final Fantasy XIII, Titanfall, Thief, Castlevanis Lords of Shadow 2. The Mighty Quest for Epic Loot, Pac-Man Museum, Batman Arkham Origins Cold Cold Heart.

ALQUILAR ANTES DE COMPRAR

Si el mes pasado comentábamos en estas mismas líneas los pequeños pasos que estaba dando **Microsoft** hacia un mercado digital, en esta ocasión podemos hablar de algo parecido en el caso de **Sony**. Durante las últimas semanas se ha puesto a descubierto un posible sistema de alquiler de juegos por parte de **Sony**, por periodos concretos de tiempo aunque sin precios fijados. Se beneficiarían todas las máquinas, **PS3**, **PS4** y **PSV** y, en principio, los tiempos sería de 1, 7 o 30 días. Todo esto formaría parte del servicio **PlayStation Now**, que verá la luz en **Norteamérica** a lo largo de este año y que en **Europa** tendremos que esperar todavía hasta el próximo 2015. El sistema se cimentaría en la tecnología de computación en la nube de **Gaikai** que **Sony** comprara en verano de 2012 por unos 380 millones de dólares. De confirmarse este servicio, y a falta de conocer las condiciones concretas y, sobre todo, los precios, podría ser un duro palo para las tiendas que ahora mismo ofrecen el alquiler de juegos. Un negocio que mueve mucho dinero cada año, pues son cada vez más los usuarios que prefieren alquilar antes de comprar.

Óscar Santos
Director
Game Over

GAME OVER

Director:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.net
Redacción:
GOOMBA, GRENOUILLE, JONATHAN DÓMBRIZ, PENÉLOPE

Impresión:
MEDIPRESS2000
GRÁFICAS 82

Distribución: MEX

Comercializa
DEMANDA COMUNICACIÓN Y MK

- Game Over no se identifica necesariamente con las opiniones de sus redactores.
- Prohibida la reproducción de los contenidos de esta publicación.

Edita
MEDIPRESS 2000
Av. Plaza de Toros 1, 1º A.
San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.net
www.medipress2000.net

Directora de Publicaciones:
EVA LLORENTE
llorente@medipress2000.net
Director de publicidad y Marketing:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS HERRERO
martinez@medipress2000.net
Departamento Marketing:
ROBERTO RIVELINO GÓMEZ
rivelino@medipress2000.net
Departamento Publicidad:
SERAFÍN CAÑAS MANZANO
serafin@medipress2000.net
JOSÉ MANUEL QUESADA
jmquesada@medipress2000.net
CHUS OSMA
chus@medipress2000.net
Dto. de Diseño Gráfico:
AULA ARTS
aula.arts@medipress2000.net
Departamento Administración:
ROBERTO ROMERO EGIDO
admon@medipress2000.net

Depósito Legal:
M 17548 2005

Distribución controlada por



KINECT SPORTS RIVALS

Deporte virtual de la mano de Kinect 2.0

El pasado 13 de marzo asistimos en las oficinas de Microsoft a la presentación de Kinect Sports Rivals a cargo de dos miembros de Rare. Nick Burton, New Technology Lead Engineer y Harry Robinson, Producer, hicieron de anfitriones del evento con dos partes bien diferenciadas. Por un lado, Harry nos comentó las diferentes pruebas (tenis, bolos, fútbol, escalada, motos acuáticas y tiro) que incluirá el juego cuando se ponga a la venta el próximo 11 de abril en exclusiva para Xbox One. Y por otro, Nick nos mostró cómo trabajan en Rare con la gran cantidad de datos que maneja el nuevo Kinect, capaz incluso de detectar cada uno de los dedos de la mano. Luego tuvimos la oportunidad de probar el juego y disfrutar de unas sensaciones magníficas, de las que os daremos cumplida información el próximo mes.



NEED FOR SPEED

Acción a toda velocidad

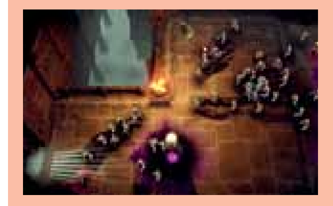
Al volante de un legendario Ford Mustang, Aaron Paul (Breaking Bad) protagoniza la adaptación de la famosa saga de videojuegos de carreras. Una película que abarca todo lo que los fans de las películas de acción y persecuciones quieren ver: coches increíbles, peligrosas carreras callejeras y escenas de riesgo. Aaron interpreta a un mecánico y piloto de 'muscle cars' (clásicos de gran cilindrada) que tras pasar dos años en la cárcel por un crimen que no ha cometido está dispuesto a encontrar al hombre que le traicionó. En cines el 4 de abril.



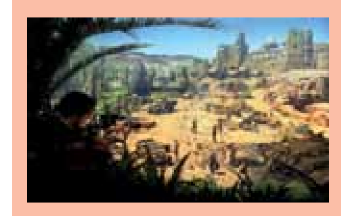


Brevemente...

GAUNTLET, un clásico de las recreativas en la década de los ochenta, llegará a PC a través de Steam el próximo verano gracias a Warner Bros y Arrowhead Game Studios. Este remake encabezará el lanzamiento de WB Games Vault, un portfolio digital que ofrecerá juegos basados en populares títulos de Warner Bros y Midway.



SNIPER ELITE III se pondrá a la venta en Europa el 27 de Junio de 2014 para PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One y Xbox 360, tanto en versión física como en descarga digital. En él nos convertiremos en un francotirador de élite con la importante misión de matar a Hitler en el norte de África en 1942.



THE ELDER SCROLLS ONLINE saldrá al mercado en PC y Mac el próximo 4 de abril. Desarrollado por Zenimax, nos propone visitar el mundo de Tamriel en compañía de miles de jugadores. Con un sistema de juego muy parecido al que ya hemos disfrutado en grandes producciones como Skyrim, hará las delicias de muchos.



OUYA

Otra forma de entretenimiento es posible

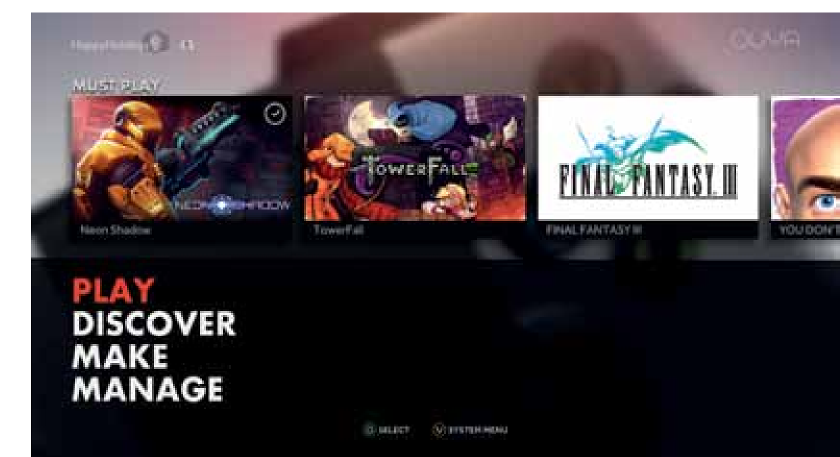
En plena guerra abierta entre Sony y Microsoft con sus consolas de nueva generación (a un precio más que elevado) otros fabricantes pretenden abrirse un hueco con máquinas diferentes capaces de ofrecer infinitas horas de diversión. Ouya es una de ellas, que llegará a España de forma oficial gracias a BadLand Games. ✍ Grenouille



Para simplificar las cosas, podemos decir que **Ouya** es un sistema basado en **Android** capaz de ofrecer juegos en **FullHD** (1080p), con la particularidad que su tamaño no es mucho mayor que un cubo de Rubik (algo menos de 8 centímetros de lado), lo que sin duda es un punto fuerte para colocarla en el salón de casa. Sin embargo, este reducido tamaño no impide que cuente con un hardware potente. Concretamente, lleva en su interior una **CPU Quad-core a 1.7GHz ARM Cortex-A9** (similar a la que monta el **iPhone 4**, por ejemplo), una **GPU nVidia GeForce ULP a 520MHz** (capaz de reproducir incluso vídeo en alta definición), **1 GB de RAM DDR3-1600**, dos puertos **USB 2.0** (uno de ellos micro), una salida de vídeo **HDMI 1.4** (capaz de soportar salida de imagen en 3D), tarjeta de red **Ethernet**, **Bluetooth LE 4.0** y **Wifi 802.11 b/g/n** y memoria flash de **8GB** (hay una versión de **16GB** algo más cara). Todo ello con un mando que parece una mezcla de los creados por **Sony** y **Microsoft**.

Los juegos (actualmente cuenta con más de 700 títulos) serán gratis o de pago, pero en este último caso, siempre habrá una versión de prueba para decidir si nos interesa o no. Como podéis imaginar, los títulos no serán tan potentes como los que vemos ahora en **Xbox One** o **PlayStation 4**, pero sí que están mucho más cerca de **Xbox 360** y **PlayStation 3** de lo que pudiera parecer (sólo es necesario ver lo que podemos jugar en cualquier smartphone o tablet de última generación). Además, dado que es un sistema basado en **Android** (de fábrica viene con la versión **4.1 -Jelly Bean-**), **Ouya** es un sistema abierto en sí mismo, de modo que podemos desarrollar nuestros propios juegos si contamos con los conocimientos adecuados sin necesidad de pagar por kits de desarrollo. Y sobre todo, siendo **Android** un sistema abierto, podremos instalar gran cantidad de utilidades, como por ejemplo, **XBMC**, un centro multimedia de gran éxito que nos permitirá convertir a **Ouya** en un potente reproductor de vídeo y audio en el salón de casa.

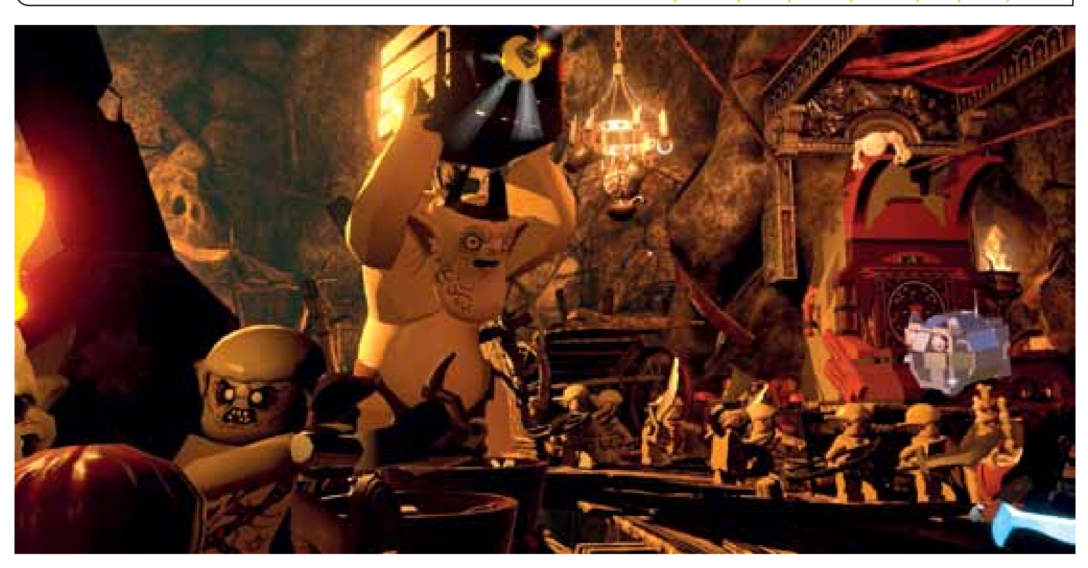
Por todo ello, **Ouya** está llamada a ser una pequeña revolución en nuestras vidas. No todo el mundo puede permitirse un gasto elevado en una nueva consola, pero por los 100 euros que costará Ouya (la versión de 8 gigas con un cupón de 10 euros en juegos), podemos disfrutar en casa de una completa máquina de juegos y reproductor multimedia de gran calidad. Y, sobre todo, sabiendo que al estar basado en **Android**, podremos actualizarlo y configurarlo a nuestro gusto durante bastante tiempo.



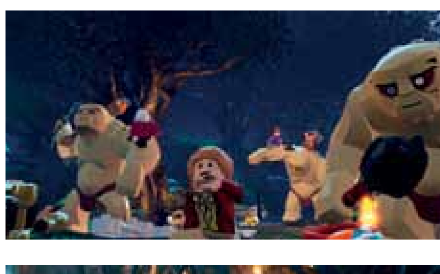
LEGO EL HOBBIT

Divertida historia de un viaje inesperado

DESARROLLA TT GAMES • LANZAMIENTO 11 ABRIL 2014 • PLATAFORMAS PS3, X360, PS4, XONE, N3DS, PC, PSV, WIIU



TT Games nos sigue deleitando con sus juegos basados en el universo LEGO. El próximo en aparecer estará ambientado en las películas de Peter Jackson de El Hobbit, concretamente las dos primeras, a la espera que el próximo invierno se estrene en cines la que cerrará la trilogía.
En este nuevo título que aparecerá en todas las plataformas encontraremos algunas novedades que ya hemos podido ver en el juego de la película de LEGO estrenado el pasado febrero. Durante una presentación a cargo de Tim Wileman en las oficinas de Warner, pudimos ver un par de niveles. Uno, el inicio del juego en la casa de Bilbo Bolsón, con la llegada de los enanos. A medida que van llegando iremos abriendo partes del agujero hobbit, haciendo uso de las habilidades de cada enano. Durante la partida además de recolectar las tradicionales piezas LEGO, también recogeremos otro tipo de piezas con las que construir diversos elementos. Por ejemplo, vimos cómo crear una mesa grande y sus sillas para la cena de todo el grupo. Hay límite de tiempo y en función de lo bien que lo hagamos, tendremos una recompensa mayor. El otro nivel que vimos era más adelante, en la lucha contra el rey goblin, mostrándonos que el sistema de combate contra jefes es muy similar, haciendo algunas cosas para ir quitando la vida del boss. Y también para ver cómo se divide el grupo y en el juego vamos cambiando de uno a otro en función de su avance en la huida de los túneles. Todo ello con la impresionante calidad gráfica de costumbre y lo que es casi más importante, con las voces originales de las películas (en nuestro caso, los dobladores oficiales), lo que sin duda aportará un plus al juego, que ya esperamos con ganas y del que os daremos cumplida información el próximo mes. ✍ GRENOUILLE







GANADORA DE 8 PREMIOS GOYA



PRESENTA

HUGO **SILVA** · MARIO **CASAS** · PEPÓN **NIETO** · CAROLINA **BANG** · TERELE **PÁVEZ** · JAIME **ORDÓÑEZ** · SANTIAGO **SEGURA**

CARLOS **ARECES** · SECUN DE LA **ROSA** · MACARENA **GÓMEZ** · GABRIEL **DELGADO** Y CARMEN **MAURA**



UNA PELÍCULA DE
ALEX DE LA IGLESIA

A LA VENTA EN DVD Y BLU-RAY™





Con la participación de



Con la participación de

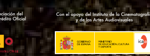


Con la participación de



Con la financiación del Instituto de Crédito Oficial

Con el apoyo del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales





METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

El regreso de Big Boss

Desarrolla Konami • Lanzamiento 20 Marzo 2014 • Plataformas PS3, X360, PS3, XOne



Con casi 30 años y 10 títulos a sus espaldas, Metal Gear es una de las sagas más veteranas del mundo de los videojuegos. Aunque tiene distintos protagonistas, todos los juegos son títulos de acción y sigilo en los que controlamos a un soldado de élite que debe infiltrarse en instalaciones fuertemente custodiadas para realizar misiones de exploración y espionaje. Esta nueva entrega está ambientada en 1975, justo tras los sucesos de Metal Gear Solid: Peace Walker, y en ella asumiremos el control de Big Boss. Nuestro cometido será entrar en una prisión de máxima seguridad en Cuba para rescatar a dos personas.

Como ya va siendo habitual en la serie, tendremos que estudiar la orografía del escenario y los patrones de desplazamiento de los guardias para buscar los puntos ciegos por los que escabullirnos por el escenario, así como buscar equipamiento. No obstante, mientras que los títulos anteriores presentaban un desarrollo lineal y cerrado en el que había que ir de un punto a otro, este tendrá una estructura mucho más abierta que nos permitirá escoger el orden de realización de las misiones.

El juego será el primero en usar el nuevo motor gráfico Fox Engine, que permitirá cambios bruscos de climatología, así como alternancias día/noche en los escenarios. También nos permitirá manejar los diversos vehículos que encontremos, como jeeps, camiones o tanques, así como gestionar nuestro propio ejército mercenario en la Base Madre e investigar tecnologías armamentísticas y gadgets, Tal y como ya se vio en Metal Gear Solid: Peace Walker.

La misión Ground Zeroes es la principal desde el punto de vista argumental, sirviendo de prólogo al siguiente título -The Phantom Pain- que verá la luz el año que viene. Las otras misiones secundarias incluirán escenarios paralelos –robar documentos de inteligencia, eliminar a unos traidores- así como marcadores online, puntuaciones y logros. Junto a estas misiones comunes cada plataforma –Xbox y PlayStation- incluirán otra exclusiva con personajes de otros títulos como Raiden o Psycho Mantis. ✍ Jonathan Dómbriz

Adiós Códec, hola iDroid



Una novedad importante es que se ha eliminado el minimapa y en su lugar utilizaremos un gadget parecido a un Smartphone, el iDroid, que ocupará la pantalla completa y no parará la acción, por lo que no convendrá usarlo en zonas peligrosas. No obstante, podrá usarse con dispositivos iOS o Android para que se visualice en ellos a modo de segunda pantalla.



DIABLO III REAPER OF SOULS

Nueva clase, nuevo acto, mucho más contenido

DESARROLLA BLIZZARD • LANZAMIENTO 25 MARZO 2014 • PLATAFORMAS PC, MAC



A pocos días de que salga a la venta, os ofrecemos un primer contacto con Reaper of Souls, la primera expansión para Diablo III. Empezamos por una de las novedades más notables, la incorporación de una sexta clase de héroe al juego. A los ya conocidos de Médico Brujo, Cazador de Demonios, Bárbaro, Mago y Monje, se unirá el Cruzado. Un combatiente especializado en la lucha cuerpo a cuerpo con poderes sagrados que le permitirán hacer más daño a los enemigos y beneficiar a los aliados. Una clase tanque muy versátil y que es heredera directa del Paladin de Diablo II.

La historia no ha terminado con la derrota de Diablo al final del Acto IV. En Reaper of Souls se añade un nuevo acto de juego, en el que el enemigo será el antiguo arcángel de la sabiduría, Malthael, que se ha convertido en el Segador de Almas. El nuevo contenido se desarrollará en Westmarch, será mucho más oscuro de lo que hemos visto hasta ahora en el juego y su duración es, más o menos, similar al Acto II.

El botín cambia drásticamente. Ya disponible con un parche, saldrán muchos menos objetos, al estilo de lo que ocurre en la versión de consolas. Pero los que salgan serán, en proporción, de mejor calidad y adaptados a nuestro personaje. Se acabó eso de que vayamos con el bárbaro y sólo nos salgan objetos de monje y mago. Además, los objetos blancos se podrán reciclar por materiales. Unos materiales que también cambian, en parte por la presencia de un nuevo artesano: La Mística. Ella se encarga de encantar las armas, pudiendo cambiar los modificadores de los objetos, aunque al hacerlo, quedarán ligados a la cuenta.

Sin duda, Reaper of Souls viene a mejorar y mucho el actual Diablo III tal y como lo conocemos en PC y Mac. Además, recordar que a partir del 18 de marzo la casa de subastas cerrará sus puertas, tanto en su versión de dinero virtual como dinero real. Si a ello le añadimos nuevas habilidades y runas para cada clase, que se ampliarán los huecos para crear personajes y que seguramente se aumente el tamaño del alijo, tenemos que Reaper of Souls es lo que estábamos buscando y esperando los grandes jugadores de Diablo III. ✍ GRENOUILLE

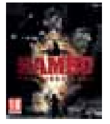


RAMBO THE VIDEO GAME

Regreso al infierno

DISTRIBUYE BADLAND GAMES • PEGI 18+ • PLATAFORMAS PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC





A pesar de que hace ya más de 30 años desde que se estrenara la primera película en nuestro país, lo cierto es que es una saga que siempre ha estado en boca de todos, a pesar de que no todas tuvieron el mismo éxito. El tema de soldado de élite especialista en supervivencia y rechazado por la sociedad moderna es algo que se ha explotado hasta la saciedad, pero nadie lo ha tocado con la maestría que lo hiciera **Ted Kotcheff** en **Acorralado**, con una genial banda sonora de **Jerry Goldsmith**.

Ahora, **Reef Entertainment** desentierra un producto que viene a resucitar al soldado **John Rambo** para hacerle pasar por los videojuegos, viendo las experiencias que se pudieron ver en cada una de las tres entregas de la serie de películas, contando con los mismos argumentos de éstas. El juego nos pone en la piel de **Rambo**, y tendremos que pasar por una serie de fases para poder llevar a buen término nuestras misiones.

El juego está basado en el sistema de movimiento denominado "por raíles", en el cual el jugador se limita a realizar ciertas acciones como apuntar, disparar, esconderse... mientras el sistema se encarga de "llevarnos" a través de los diferentes escenarios posibles, para que nosotros vayamos aniquilando enemigos, destruyendo escenarios...

En ciertas ocasiones, y al término de cada fase, podremos ver secuencias cinemáticas que cuentan con las voces originales sacadas de la misma película, así como la banda original de la serie, algo que desde luego es de agradecer.

El juego está totalmente en inglés en cuanto a voces y diálogos se refiere, no así la interfaz que ha sido traducida completamente al castellano. Pero tranquilos, para los profanos en el idioma de **Shakespeare** decirles que el juego está íntegramente subtitulado, así que no habrá que preocuparse por si no lo llegamos a entender. Un juego para los incondicionales del género y los amantes de la saga **Rambo**. ✍ PENÉLOPE





inFAMOUS SECOND SON

Seattle a nuestros pies

DISTRIBUYE SCEE • PEGI 18+ • PLATAFORMAS PLAYSTATION 4



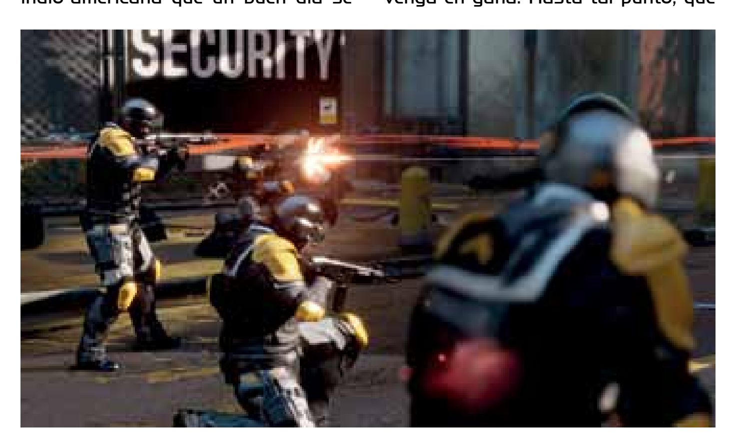


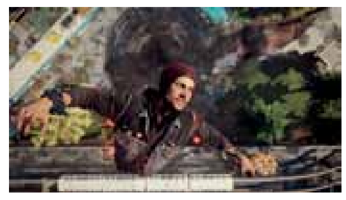
La saga de **Sucker Punch** más popular (junto a **Ratchet & Clank**), **Infamous**, regresa. Y lo hace con una tercera entrega realmente impactante desarrollada de manera exclusiva para **PS4**, la nueva máquina de **Sony**. Y, sin duda, ésta deja buena cuenta del potencial técnico de dicha máquina.

El protagonista del juego es **Delsin Rowe**, un **graffitero** de ascendencia indio-americana que un buen día se da cuenta de que posee unos poderes sobrehumanos que le permiten controlar el fuego, la electricidad, etc.. A partir de ahí comenzará su andadura por una ciudad de **Seattle** recreada con todo lujo de detalles, urbe que se encuentra sumida en un conflicto en el que dos facciones diferenciadas, otros súper humanos y las fuerzas militares que los combaten, andan enfrentados.

Gozamos de plena libertad de acción para hacer y decidir aquello que nos venga en gana. Hasta tal punto, que muchas de las misiones varían claramente su desarrollo en función de nuestras elecciones, por lo que se trata de una aventura muy rejugable... y también espectacular. Sí, porque es posible advertir un nivel técnico fabuloso, que pone a las claras el poderío de la consola de **Sony** en la gestión de entornos enormes muy detallados y cuidados. Uno de los mejores títulos de **PS4**. ✍ GOOMBA





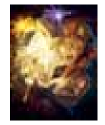


HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

Adictivo juego de cartas de Blizzard

DISTRIBUYE ACTIVISION-BLIZZARD • PEGI 7+ • PLATAFORMAS PC, MAC (PRÓXIMAMENTE EN IOS Y ANDROID)





No conocemos un proyecto en el que se hayan embarcado en **Blizzard** que no haya sido un éxito. Por eso cuando hace un tiempo anunciaron el desarrollo de un juego de cartas ambientado en el universo **Warcraft**, a pesar de que algunos se echaron las manos a la cabeza, nosotros confiamos ciegamente en ellos. Y ahora, cuando el juego ya está lanzado de forma oficial en **PC** y **Mac** (en **iPad** estará disponible en breve, mientras que en **iPhone** y **Android** todavía tardará un poco más), no podemos más que confirmar nuestra idea inicial. Ha sido un éxito durante su fase de beta (tanto cerrada como abierta) y ahora lo es aún más.

El planteamiento es sencillo. Nueve héroes (los originales de cada clase de cuando se lanzó **World of Warcraft**) que podemos desbloquear (al comienzo tenemos al **Mago** para jugar ya disponible), cada uno con sus propias cartas especiales, basadas en habilidades del **MMO**. A ellas se suman cartas genéricas para construir entre todas nuestro mazo de 30 cartas. Con ellas, por turnos, iremos jugando contra un enemigo (bien controlado por la **IA**, bien otro usuario en un sistema de búsqueda prácticamente perfecto) al que habrá que derrotar. Tenemos criaturas, hechizos, potenciadores, armas... con ellos, bien jugados y realizando combinaciones, conseguiremos nuestro objetivo. E iremos ganando oro virtual y cartas nuevas con las que potenciar nuestro mazo y así hacer frente a nuevos desafíos. Y como complemento, cada día habrá una serie de misiones para desafiarnos aún más si cabe.

El juego es totalmente gratuito, aunque incorpora una tienda con micropagos para hacernos con más sobres de cartas. Pero no es en absoluto necesario, puesto que podemos destruir cartas para obtener componentes mágicos y con ellos, crear nuevas cartas más poderosas. Nos llevará más tiempo, sí, pero no hará falta desembolsar un euro. En definitiva, **Hearthstone** es un gran juego, sobre todo para disfrutar de partidas cortas y divertidas en determinados ratos de ocio. ✍ GRENOUILLE



EARTH DEFENSE FORCE 2025

Dispuestos a acabar con una horda de bichos

DISTRIBUYE BANDAI NAMCO GAMES IBÉRICA • PEGI 12+ • PLATAFORMAS PLAYSTATION 3, XBOX 360



De gran éxito en el mercado japonés, esta saga de juegos de acción cuenta ya con varios títulos a sus espaldas. Su premisa es sencilla: acaba con todos los bichos que veas como si no hubiera un mañana. Nada más y nada menos. **EDF 2025** es un frenético arcade de disparos en el que haremos frente a la amenaza de estos seres provenientes de otro planeta que quieren acabar con nosotros. Para ello, la **EDF** cuenta con cuatro tipos de soldados, cada uno con sus particularidades que hacen que el juego, al menos, tenga ese punto de diferencia entre elegir unos u otros. Y una vez en la piel de nuestra elección, el mecanismo es simple. Desde una perspectiva en tercera persona, acabar con la amplia variedad de enemigos, algunos de ellos de un tamaño considerable. Hay muchos niveles que atravesar, algunos de los cuales son bastante sencillos y no presentarán un verdadero desafío, pero otros son más interesantes y entretenidos. En cualquier caso, el juego estamos seguros que os gustará si sois aficionados a los tiros por doquier, sin mirar a quien. Con un apartado técnico correcto, sin duda es una gran opción para no dejar de apretar el gatillo y de paso, salvar, por enésima vez, a la raza humana . ✍ GRENOUILLE







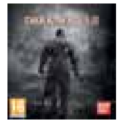


DARK SOULS II

Regreso al infierno

DISTRIBUYE BANDAI NAMCO GAMES IBÉRICA • PEGI 16+ • PLATAFORMAS XBOX 360, PLAYSTATION 3 (PC 25/04)



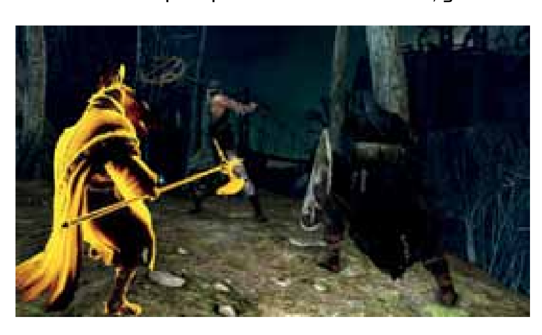


Casi dos años y medio después de la salida al mercado de **Dark Souls**, llega su secuela en uno de los videojuegos que, desde entonces, se han considerado más divertidos, difíciles y largos de los últimos tiempos. **From Software** se ha vuelto a superar con un producto que hará que todo aquel que pruebe el juego se quede enganchado desde el primer momento. Desde luego, calidad no le falta, y no hablamos sólo de los gráficos conseguidos aprovechando al máximo las capacidades de las penúltima generación de consolas, si no también en cuanto al sistema de juego, la interfaz, la historia que nos envuelve desde el principio...

Como renegados sacados del mundo de los muertos, debemos encontrar la manera de recuperar la humanidad a través de la lucha contra otros seres y unos jefes finales en cada una de las fases, que son sencillamente impresionantes. Para ello, **Dark Souls II**, como su anterior entrega, nos propone un juego de rol en tercera persona, con elevadas dosis de acción. Algo que ya descubriremos desde el principio, pues nada más empezar, y después de una larga y fantástica introducción, abordamos la creación del personaje, a elegir entre ocho posibles, a saber: guerrero, caballero, espadachín, bandido, clérigo, hechicero, explorador o marginado. A partir de ahí, y con la meta de ir avanzando por el mundo que nos propone, **Drangleic**, tendremos que sortear cientos de enemigos que harán de nuestra aventura una pesadilla.

Con respecto a la primera entrega, decir que, aparte de los notorios cambios estéticos, la mecánica del juego apenas ha variado. Mejor dicho, lo que ha cambiado lo ha hecho para mejorar lo casi insuperable, como el inventario y la forma de gestionarlo, las habilidades del personaje... Hasta el modo de aparecer cuando morimos —lo que ocurrirá demasiado a menudo- en las hogueras que hayamos ido descubriendo y encendiendo.

En definitiva, **Dark Souls II** se puede considerar, ya, una obra maestra de los videojuegos. ✍ PENÉLOPE





LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

Un broche de oro a una trilogía sin igual

DISTRIBUYE KOCH MEDIA • PEGI 16+ • PLATAFORMAS XBOX 360, PLAYSTATION 3



Tras dos geniales aventuras (de similar acogida por parte de crítica y público) por fin tenemos con nosotros la conclusión de la trilogía más grande y completa creada por **Square**. En este tercer episodio tenemos como protagonista indiscutible a **Lightning**, único personaje controlable, que desea recuperar a **Serah** a cualquier precio. Ambientado varios cientos de años después de **FF XIII-2**, tenemos 13 días para salvar el mundo de su destrucción. Para ello nos encontraremos con personajes clásicos como **Hope**, **Snow** o **Noel**, además de otros nuevos como **Lumina**. El tiempo es un protagonista principal, pues avanza de forma inexorable y aunque podemos congelarlo en algunos momentos, va pasando y como nos descuidemos, podemos quedarnos sin él.



Otro elemento característico del juego es el nuevo sistema de combate. Totalmente en tiempo real, **Lightning** cuenta con tres equipaciones diferentes (a las que podemos dotar de armas, complementos y habilidades de combate) entre las que movernos durante cada combate, ya que contamos en cada una con su propia barra de **BTC** (Batalla en Tiempo Continuo) que se consume a medida que vamos ejecutando acciones. Podemos bloquear golpes (fundamental para sobrevivir más y, sobre todo, para iniciar contraataques poderosos), movernos por el escenario y usar objetos durante cada lucha.

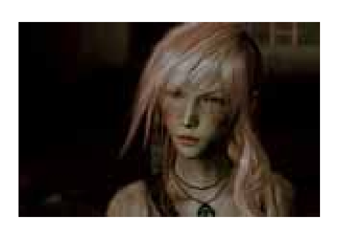


Con la acostumbrada calidad a la que nos tienen acostumbrados en **Square**, **LRFF13** es sin duda un más que digno colofón a una gran historia que nos ha tenido enganchados durante los últimos 4 años.

✍ GRENOUILLE



Los trajes de Lightning

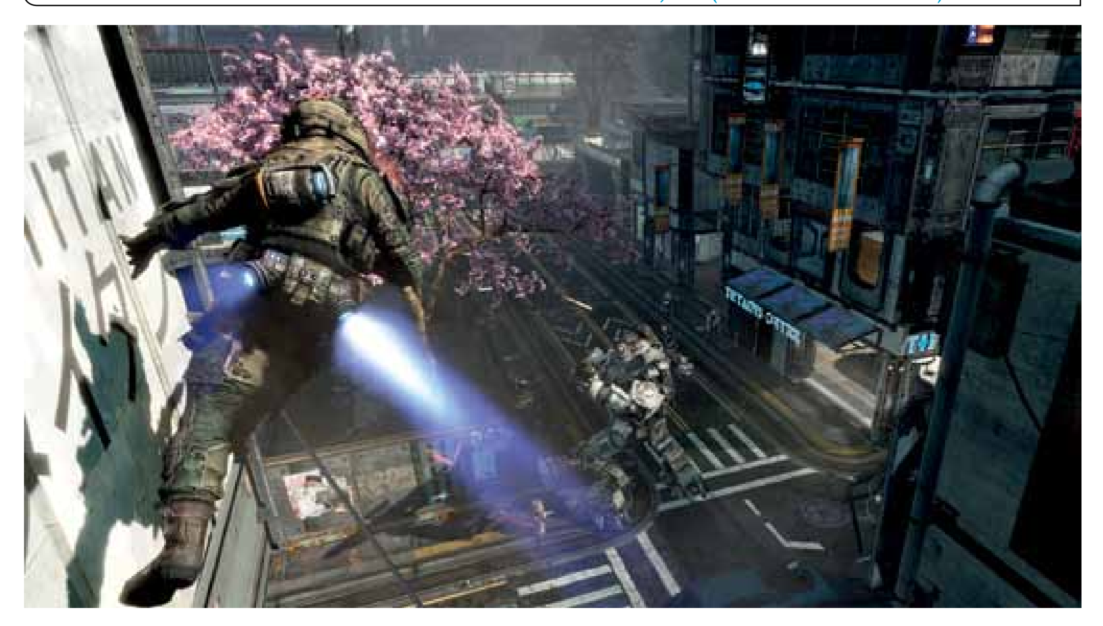


En forma de **DLC**, **Square** ha puesto a nuestra disposición una gran cantidad de trajes para **Lightning**. Desde las vestimentas de **Lara Croft** (en la imagen) en el último **Tomb Raider** hasta el de **Yuna** en **FFX-2** (a la derecha) o **Aeris** y **Cloud** de **FFVII**. Y lo mejor es que no son trajes puramente estéticos, pues corresponden a diferentes arquetipos de combate. Incluso hay algunos trajes que podremos desbloquear cuando la comunidad de jugadores supere determinados retos, como publicar en redes sociales nuestros logros, por ejemplo.

TITANFALL

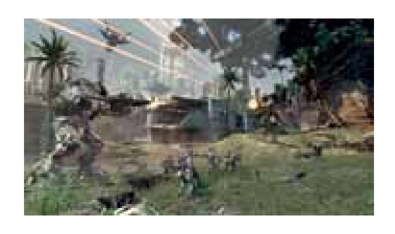
Titanes online

Distribuye Electronic Arts • PEGI 16+ • Plataformas Xbox One, PC (Próximamante Xbox 360)





A los mandos de los titanes



Unos de los grandes protagonistas de este juego son los titanes. Estas grandes armaduras o mechas metálicas nos confieren un poder de ataque devastador, pudiendo subirnos a ellas sobre la marcha e, incluso, arrebatar dichas monturas a nuestros rivales. Manejarlas es toda una experiencia que debéis vivir.



Titanfall es un título que ha causado mucha expectación. Y es normal, dada cuenta la calidad mostrada en cada uno de los vídeos y en la propia beta abierta que nos ha dejado este trabajo de **Respawn**. Para todos aquellos que aún no sepan qué es **Titanfall**, se trata de un **shooter subjetivo online** en el que pueden verse las caras hasta doce jugadores "humanos", porque en cada batalla participan una ingente cantidad de personajes extra controlados por la CPU. Lejos de ofrecernos más o menos la misma receta de siempre, esta grandísima obra nos plantea un estilo diferente y, sobre todo, un desarrollo excelso. El ritmo al que transcurre cada partida es impactante, pudiendo ejecutar una amplia gama de acciones en cuestión de instantes. Y una de ellas es la posibilidad de subirnos a los poderosos titanes, unos mechas que nos confieren un poder devastador. Resulta difícil expresarlo con palabras, pero estamos ante uno de esos juegos que merece la pena probar para saber exactamente qué es lo que nos ofrece. Seguro que no os defrauda. ✍ Goomba

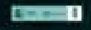
LYDIA BOSCH

A VECES DESCUBRIR LA VERDAD ES UN MISTERIO

LA HERMANDAD

UNA PELÍCULA DE JULIO MARTI ZAHONERO












THIEF

El peligro acecha en las sombras

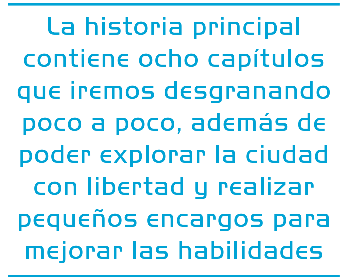
Distribuye Koch Media • PEGI 16+ • Plataformas Xbox 360, PlayStation 3, Xbox One, PlayStation 4, PC



No es este el primer juego de la saga **Thief** que tenemos el placer de jugar. Ya entre 1998 y 2004 tuvimos el placer de disfrutar de tres títulos que tenían a **Garrett** como protagonista con muy buena aceptación del público y unas críticas que lo auparon al olimpo de los juegos por aquella época. Sin embargo, han tenido que pasar 10 años para volver a disfrutar de una aventura con **Garrett** de protagonista, en lo que es un reboot en toda regla de esta popular franquicia.



En **Thief**, como decimos, asumimos



La historia principal contiene ocho capítulos que iremos desgranando poco a poco, además de poder explorar la ciudad con libertad y realizar pequeños encargos para mejorar las habilidades



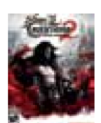
el papel de **Garrett**. Tras un trepidante inicio en el que vamos haciéndonos al sistema de control y la mecánica del juego, nos encontraremos con una ciudad atacada por una extraña plaga que está acabando con los más desfavorecidos. **Garrett** intentará sacar provecho de la situación en una aventura que le llevará a realizar diferentes encargos para **Basso**, un "emprendedor" como se denomina a sí mismo. La historia principal contiene ocho capítulos que iremos desgranando poco a poco. Pero además, podemos explorar la ciudad con libertad y hacer pequeños encargos para mejorar habilidades y completar un argumento sensacional. Nuestra tarea será permanecer ocultos, tratar de pasar desapercibidos, robar todo lo que encontremos y, todo ello, desde el mayor de los sigilos. También habrá momentos para el combate, pero podemos reducirlos a la mínima expresión salvo casos excepcionales. Y todo en una perspectiva en primera persona con una interfaz precisa y efectiva, que nos permite disfrutar de una aventura única, con muchas horas de diversión aseguradas. ✍ Grenouille



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

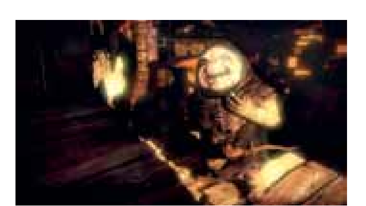
Un colofón a caballo entre el pasado y el presente

DISTRIBUYE KONAMI • PEGI 18+ • PLATAFORMAS XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC

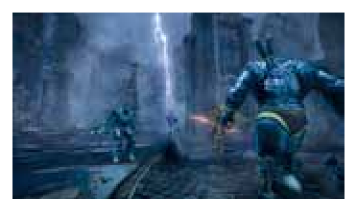


El estudio español de desarrollo Mercury Steam completa su andadura con la mítica saga de juegos de Castlevania con un título a la altura de lo esperado. Tras el inesperado y sorprendente final de Lords of Shadow, este nuevo título comienza la historia 1000 años después, en un mundo moderno. Realmente, el juego nos llevará a saltos entre un mundo moderno y otro antiguo, con escenarios similares con una clara relación entre ellos, en un ejercicio de cambios continuos perfectamente realizado por Mercury. Es más, comprobaremos en más de una ocasión cómo un mundo influye en el otro y cómo esta conexión forma parte de la historia principal. Una historia en la que combinaremos momentos de mucha acción con otros de más sigilo,





sobre todo al principio, cuando nuestro protagonista no cuente con las habilidades necesarias para solventar ciertos encuentros mediante el uso de la fuerza. Con todo, el juego a pesar de tener su argumento bien definido,



nos permite ciertas concesiones a la hora de movernos, pudiendo explorar el mundo con libertad, aunque no se trate de un típico sandbox. Terminar el juego supone de media unas 20 horas de entretenimiento, que subirán bastante más si queremos todos los logros y trofeos que atesora el juego, que a nivel técnico raya a gran altura, sin duda, el mejor trabajo realizado por Mercury Steam y que nos hace pensar en lo que nos puede deparar el futuro en próximos trabajos. ✍ GRENOUILLE



LOS MEJORES JUEGOS PARA X360 Y PS3

Algunos DLC y una maravilla descargable

Este mes contamos con un juego completo para PC muy divertido y adictivo, además del regreso de un clásico de los videojuegos y un DLC para el caballero oscuro con un nuevo enemigo. ✍ GRENOUILLE

El juego destacado del mes es, sin duda, **The Mighty Quest for Epic Loot**. Bajo este largo nombre encontramos un título de **Ubisoft** la mar de entretenido, muy sencillo en su planteamiento pero a la postre, muy adictivo. Es gratuito, sólo está en **PC** y básicamente se trata de que controlando un héroe saqueemos castillos de otros jugadores. Unos castillos que podemos crear a nuestro antojo, con trampas, enemigos, botines y todos los elementos habituales. A medida que subimos de nivel podemos crear escenarios más complejos y que sirvan de verdadero reto al resto de la comunidad. Con unos gráficos divertidos y bien trabajados, sin duda es uno de los juegos que más darán que hablar cuando salga a la luz (ahora está en fase beta) dentro de pocas semanas.

El regreso que comentábamos es de **Pac-Man**. El mes pasado hablábamos del juego basado en la serie de **TV** para niños de la que es protagonista, pero en esta ocasión contamos con un juego llamado **Pac-Man Museum**, un compendio de juegos protagonizados por el famoso comecocos que ya está disponible para descarga en **Xbox 360**, **PlayStation 3** y **PC** (**Steam**). Desde el original de 1980 hasta el más reciente **Battle Royale** (2011) en total encontramos 10 juegos que harán las delicias de los aficionados a esta saga que ha marcado a toda una generación de jugadores.

Por último, un **DLC** para **Batman Arkham Origins**, esta vez bajo el nombre de **Cold Cold Heart**. A un precio de 19,90 euros (gratis si tienes el pase de temporada), narrará el origen de **Mister Frío**, en un contenido adicional con mucha más miga narrativa que un simple escenario adicional. Se incluirá un nuevo traje para temperaturas extremas, nuevos gadgets y lo que es más importante, más horas de diversión en esta primera confrontación entre **Batman** y el enemigo helado. Estará disponible después de Semana Santa.



Pac-Man Museum



The Mighty Quest for Epic Loot


GEMMA
ARTERTON
SAOIRSE
RONAN
SAM
RILEY
JONNY
LEE MILLER
CALEB
LANDRY JONES
BYZANTIUM
SITGES 2013
46 FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA
SECCIÓN OFICIAL ESPECIAL
«Una joya moderna
del cine de vampiros.»
AULLIDOS
«La mejor película de vampiros
desde *Déjame entrar*.»
FLIX CAPACITOR
DE LOS
CREADORES DE
ENTREVISTA CON
EL VAMPIRO
IRRESISTIBLE. INMORAL. INMORTAL.
UNA PELÍCULA DE
NEIL JORDAN
DEMAREST FILMS PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON BORD SCANNÁN NA HÉIREANN/THE IRISH FILM BOARD BFI Y LIP SYNC PRODUCTIONS
UNA PRODUCCIÓN STEPHEN WOOLLEY ALAN MOLONEY ELIZABETH KARLSEN UNA PRODUCCIÓN NUMBER 9 FILMS PARALLEL FILMS DEMAREST FILMS
UNA PELÍCULA DE NEIL JORDAN GEMMA ARTERTON SAOIRSE RONAN "BYZANTIUM" SAM RILEY JONNY LEE MILLER DANIEL MAYS Y CALEB LANDRY JONES
CASTING SUSIE FIGGIS DISEÑO DE VESTUARIO CONSOLATA BOYLE MÚSICA JAVIER NAVARRETE DISEÑO DE PRODUCCIÓN SIMON ELLIOTT MONTAJE TONY LAWSON, A.C.E.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SEAN BOBBITT, B.S.C. COPRODUCTOR REDMOND MORRIS PRODUCTORES EJECUTIVOS MARK C. MANUEL TED O'NEAL SHARON HAREL-COHEN DANNY PERKINS NORMAN MERRY GUIÓN MOIRA BUFFINI
BASADO EN SU OBRA DE TEATRO A VAMPIRE STORY PRODUCIDA POR WILLIAM D. JOHNSON SAM ENGLEBARDT PRODUCIDA POR STEPHEN WOOLLEY ALAN MOLONEY ELIZABETH KARLSEN DIRIGIDA POR NEIL JORDAN
© PARALLEL FILMS (BYZANTIUM) LIMITED / NUMBER 9 FILMS (BYZANTIUM) LIMITED 2012, ALL RIGHTS RESERVED
DOLBY DIGITAL
a contracorriente films
WESTEND FILMS
LIPSYNC PRODUCTIONS
ESTRENO EN CINES 21 DE MARZO



CHRIS EVANS TILDA SWINTON JAMIE BELL SONG KANGHO OCTAVIA SPENCER
EWEN BREMNER KO ASUNG ALISON PILL CON JOHN HURT Y ED HARRIS
64° Forum
UNA PELÍCULA DE BONG JOON HO
SNOWPIERCER
ROMPENIEVES
AÑO 2031. UNA NUEVA ERA GLACIAL.
EL ÚLTIMO REFUGIO DE LA HUMANIDAD
ES UN TREN.
CASTING JOHANNA RAY, CSA Y JENNY JUE, CSA VESTUARIO CATHERINE GEORGE SUPERVISOR DE SONIDO TAE YOUNG CHOI MONTAJE CHANGJU KIM Y STEVE M. CHOE
DISEÑADOR DE EFECTOS VISUALES ERIC DURST MÚSICA MARCO BELTRAMI DISEÑO DE PRODUCCIÓN ONDREJ NEKVASIL FOTOGRAFÍA HONG KYUNG PYO COPRODUCTORES T J PARK DOOHO CHOI BACK JISUN ROBERT BERNACCHI PRODUCTOR EJECUTIVO MIKY LEE
PRODUCTORES TAE SUNG JEONG STEVEN NAM PRODUCTORES PARK CHAN-WOOK LEE TAE HUN BASADA EN "LE TRANSPERCENEIGE" DE JACQUES LOB BENJAMIN LEGRAND Y JEAN-MARC ROCHETTE
PUBLICADO POR CASTERMAN ARGUMENTO DE BONG JOON HO GUIÓN BONG JOON HO Y KELLY MASTERSON DIRECCIÓN BONG JOON HO
© 2013 SNOWPIERCER LTD. CO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
CJ ENTERTAINMENT
OPUS pictures
LA AVENTURA
ESTRENO EN CINES 9 DE MAYO